IL PIÙ INCREDIBILE ACTION GAME DI SEMPRE FINALMENTE SU PC!

DANTE NON ERA L'UNICO UOMO GENERATO DAL DEMONE SPARDA. NE ESISTEVA UN ALTRO: VERGIL. MENTRE DANTE LOTTAVA CONTRO LE FORZE DELLE TENEBRE, VERGIL SI SCHIERAVA NEI LORO RANGHI. UNO E' IL PIU GRANDE CACCIATORE DI DEMONI DEL MONDO, L'ALTRO E' A CAPO DEI DEMONI DELL'INFERNO. MA LE STRADE DI DUE FRATELLI SONO DESTINATE AD INCROCIARSI E DANTE DEVE ORA AFFRONTARE VERGIL...

- IL PIU CARISMATICO STERMINATORE DI DEMONI DI TUTTI I TEMPI E' TORNATO. PIU' DECISO E DETERMINATO CHE MAI! IN QUESTO TERZO CAPITOLO, IL PIÙ INTENSO E RICCO D'AZIONE DELLA SERIE, DANTE AVRA' DISPOSIZIONE UN ENORME ARSENALE DI ARMI PER AFFRONTARE E SCONFIGGERE NUOVI E DEVASTANTI NEMICI.
- GRAZIE AD UN NUOVO SISTEMA DI COMBO DANTE POTRA' UTILIZZARE FINO A QUATTRO ARMI IN SEQUENZA DANDO VITA A COMBATTIMENTI TANTO SPETTACOLARI QUANTO LETALI!
- PER COMPLETARE LA SUA AVVENTURA, DANTE DOVRA' DIVENTARE UN MAESTRO NELL'ARTE DOVRA' SPADA E NELL'UTILIZZO DELLE ARMI DA FUOCO APPRENDENDO E COMBINANDO AL MEGLIO QUATTRO DIVERSI STILI DI COMBATTIMENTO.

CARATTERISTICHE DELLA SPECIAL EDITION:

- **GIOCA COME VERGIL E RIVELA IL TUO LATO DIABOLICO.**
- **NUOVE MODALITÀ: TURBO E VERY HARD**
- **NUOVI NEMICI: JESTER BOSS**

CONFIGURAZIONE PC

SISTEMA OPERATIVO: Windows® 2000/XP (esclusivamente) • PROCESSORE: 1 GHz Pentium® III o AMD Athlon (o superiore) • MEMORIA RAM: 256 MB (512 raccomandato) • SCHEDA VIDEO 3D: 128 MB DirectX(r) 9.0c-e Shader 2.0 compatibile (256 raccomandati) (vedi lista schede supportate*) • DIRECT X: DirectX 9.0c o superiore (incluso nel disco) • LETTORE DVD: 4x o superiore • SCHEDA AUDIO: DirectX 9.0c compatibile (o superiore) • SPAZIO SU DISCO: 2 GB minimo • PERIFERICHE: Tastiera, mouse e gamepad Windows®- compatibile

*SCHEDE VIDEO SUPPORTATE AL MOMENTO DEL LANCIO: NVIDIA® GEFORCE™ FX/6/7
I modelli per Computer Portatili di queste schede non sono supportati.
Questi chipset sono gli unici compatibili con il gioco. Altri potrebbero essere supportati dopo il lancio; per una lista aggiornata, per favore visitate le FAQ riguardo a questo prodotto sul nostro sito: http://support.ubi.com
Nota: Questo gioco contiene tecnologia per prevenirne la copia che può entrare in conflitto con alcuni masterizzatori CD e DVD e con i driver virtuali.

16+ ™

www.pegi.info

Gioco e Manuale in Italiano

CAPCOM®

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

Made in EUROPE
DEVIL MAY CRY SPECIAL EDITION IT DVD-ROM
0814610
3 307210 223241

DISTRIBUTED BY UBISOFT
www.ubi.com

Devil May Cry™ 3 Special Edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. / ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. Copyright 1999 The Learning Company, Inc., and its subsidiaries. All rights reserved. This product includes FontAvenue® font(s) licenced by NEC Corporation. FontAvenue is a registered trademark of NEC Corporation. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

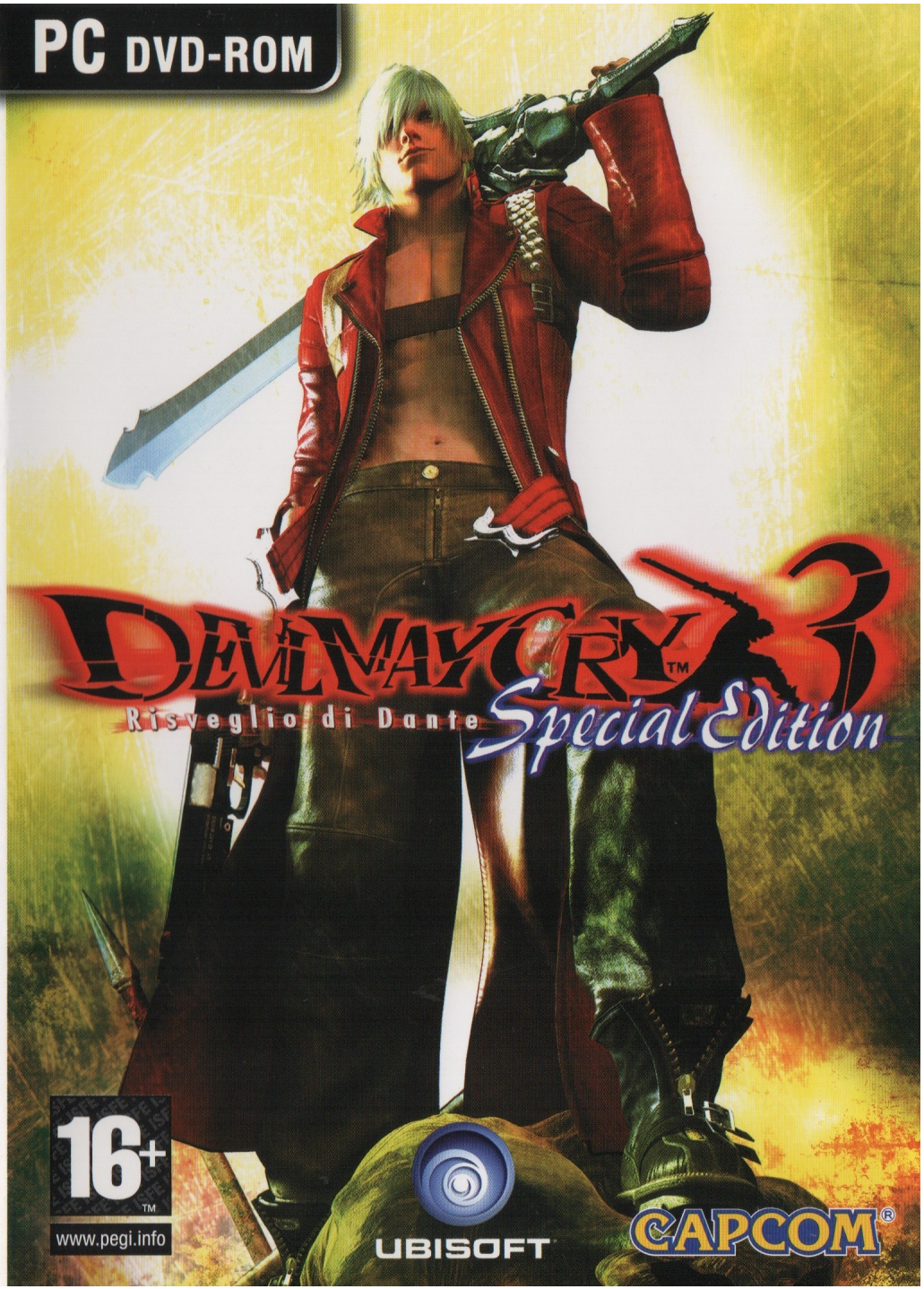
PC DVD-ROM

DEVIL MAY CRY™ 3 Special Edition

CAPCOM®

UBISOFT

PC DVD-ROM



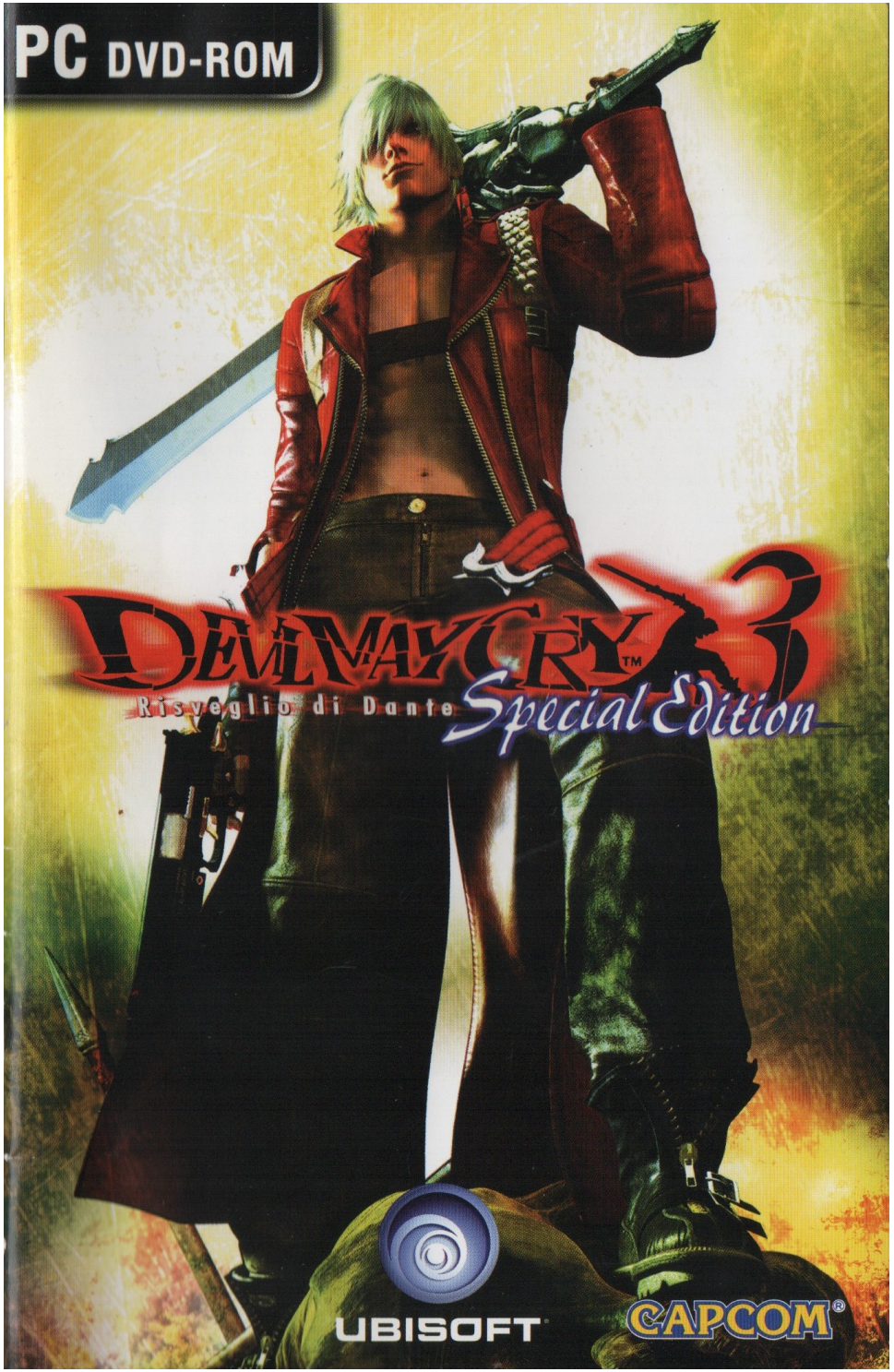
16+ ™

www.pegi.info

UBISOFT

CAPCOM®

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
PC
DVD ROM
UBISOFT
CAPCOM
DEVIL MAY CRY 3
Dante's Awakening
Special Edition
5004726
Devil May Cry™ 3 Special Edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. Copyright 1999 The Learning Company, Inc., and its subsidiaries. All rights reserved. This product includes FontAvenue® font(s) licensed by NEC Corporation. FontAvenue is a registered trademark of NEC Corporation. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.


PC DVD-ROM
DEVIL MAY CRY 3
Risveglio di Dante
Special Edition
UBISOFT
CAPCOM

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo. Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposate per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

DEVIL MAY CRY™ 3 Special Edition ©CAPCOM CO., LTD.
2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS
Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

SOMMARIO

DANTE 4
PERSONAGGI 5
INSTALLAZIONE 6
COMANDI 8
NUOVE CARATTERISTICHE 10
ARMI, STILI E ATTACCHI DI VERGIL 12
AZIONI DI BASE 13
PER INIZIARE 16
SCHERMATA DI GIOCO 17
STILI 18
MOSSE 20
ARMI 22
OGGETTI 23
SCHERMATA SECONDARIA 24
PERSONALIZZARE DANTE 25
OPZIONI 26
LA LEGGENDA DEL DEMONE 27
GARANZIA 28
SUPPORTO TECNICO 29

Le immagini contenute in questo manuale potrebbero essere differenti dal gioco.

DANTE

Sono passati migliaia di anni da quando Sparda, il potente demone guerriero, usò la sua leggendaria spada per il bene della razza umana e respinse il regno dei demoni.

Dante, nato dall'unione del sangue di Sparda con quello di un'umana, apre un piccolo negozio in un tranquillo angolo della città, ritrovandosi però con una gigantesca torre spuntata dal nulla proprio fuori dalla porta.

In cima alla torre, illuminato dal chiarore della Luna, si trova Vergil, il fratello gemello di Dante, circondato da un'orda di demoni.

Nonostante il sangue di Sparda scorra nelle vene di entrambi, Dante e Vergil hanno obiettivi ben diversi, perciò Dante decide di raggiungere il fratello e sistemare la questione una volta per tutte.

Anche Lady, la temibile cacciatrice di demoni, si sta dirigendo verso l'oscura torre; anche lei ha un conto da saldare.

Ed ecco che la ruota del destino inizia a girare per uomini, demoni e mezzi demoni...

PERSONAGGI

DANTE è un cacciatore di demoni che deve fronteggiare il gemello con pistole e con una spada. Il sangue di Sparda che gli scorre nelle vene gli conferisce poteri straordinari, e benché sia un tipo piuttosto tranquillo e con la battuta pronta, è animato da un'indole tenace e dal profondo odio che nutre per le forze maligne. La sua è una missione, e niente e nessuno potrà fermarlo.

VERGIL è il fratello gemello di Dante, ma ha scelto di schierarsi dalla parte dei demoni e, animato da un'insaziabile sete di potere, cerca di ottenerlo con ogni mezzo possibile. È l'esatto opposto di Dante: freddo, distaccato e spietato.

ARKHAM è uno dei più stretti collaboratori umani di Vergil e aspira a divenire un demone.

LADY è una cacciatrice di demoni, fiera e risoluta. Odia quelle malefiche creature e vive per distruggerle tutte... compreso quel mezzo demone di Dante. Lady nasconde qualche legame con Arkham e l'ha seguito fino alla torre.

INSTALLAZIONE

Procedura di installazione

(È necessario installare il gioco per giocare)

Prima di iniziare l'installazione, controlla che il tuo computer possieda i requisiti minimi di sistema richiesti, quindi accendilo e inserisci il DVD-ROM di DEVIL MAY CRY™3 Special Edition nell'unità DVD-ROM.

All'interno della schermata di avvio, seleziona "Installa DEVIL MAY CRY™3 Special Edition" per procedere con l'installazione. Se la schermata di avvio non dovesse aprirsi automaticamente, clicca due volte sull'icona dell'unità DVD-ROM in Risorse del computer e quindi esegui il file "Autorun.exe".

SELEZIONE DELLA LINGUA

Nella schermata di selezione della lingua, scegline una da usare durante l'installazione, quindi clicca su "Avanti". Se la schermata di selezione della lingua non dovesse comparire, controlla quale versione di DEVIL MAY CRY™3 Special Edition stai installando. Esistono, infatti, versioni con 8, con 5 e con 1 lingua. In quest'ultimo caso, la schermata non comparirà.

ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE

Leggi integralmente l'accordo di licenza per l'utente finale, spunta "Accetto" e quindi clicca su "Avanti" (non è possibile procedere con l'installazione senza aver letto e accettato l'accordo di licenza).

CODICE CD

Il codice CD è incluso nel prodotto e pertanto non è necessario inserirlo. Clicca su "Avanti" per continuare.

CONFIGURAZIONE

Nella schermata di configurazione puoi scegliere il tipo di installazione e la lingua dei sottotitoli. Puoi scegliere tra due tipi di installazione:

- Minima: verranno installati tutti i file tranne i filmati.

- Completa: verranno installati tutti i file, compresi i filmati.

Scegli il tipo di installazione più appropriata al tuo sistema, quindi clicca su "Avanti" per passare alla schermata di selezione della lingua.

SELEZIONE DEL PERCORSO DI INSTALLAZIONE

Seleziona una cartella in cui installare il gioco. Il percorso di installazione predefinito è C:\Programmi\Capcom\DMC 3 SE. Per modificarlo, clicca su "Sfoglia" e scegli la cartella di installazione che preferisci. Infine clicca su "Avanti" per continuare.

SELEZIONE DELLA CARTELLA DEL PROGRAMMA

Seleziona una cartella già esistente oppure creane una. Quella predefinita è DEVIL MAY CRY™3 Special Edition. Una volta terminato, clicca su "Avanti" per continuare.

COPIA DEI FILE

Controlla le impostazioni e clicca su "Avanti" per continuare.

AVANZAMENTO DELL'INSTALLAZIONE

L'installazione verrà avviata.

Una volta terminata, ti verrà chiesto di riavviare il sistema. Per farlo, clicca su "Sì".

PROCEDURA GUIDATA INSTALLSHIELD WIZARD

Una volta completata l'installazione, spunta le voci che ti interessano e clicca su "Fine".

DISINSTALLAZIONE

Per avviare la procedura di disinstallazione, clicca su Start, seleziona Programmi > CAPCOM > DEVIL MAY CRY™3 Special Edition > Rimuovi e segui le istruzioni che compariranno sullo schermo.

Se la disinstallazione avverrà con successo, ti verrà chiesto di riavviare il sistema. Seleziona "Sì" per riavviarlo subito oppure "No" se intendi farlo in un secondo tempo. Non sarà possibile installare nuovamente DEVIL MAY CRY™3 Special Edition senza aver prima riavviato il computer.

COMANDI

GAMEPAD

La tabella che segue mostra, come esempio, i comandi di un gamepad a 12 pulsanti con levette analogiche.

La configurazione dei pulsanti nella tabella è l'impostazione predefinita e potrebbe essere differente a seconda del tipo di gamepad.

Pulsante	Azione
Levetta analogica sinistra ↑	Muovi il personaggio
Levetta analogica sinistra ↓	Muovi il personaggio
Levetta analogica sinistra →	Muovi il personaggio
Levetta analogica sinistra ←	Muovi il personaggio
5	Devil Trigger
6	Aggancia obiettivo
7	Scegli arma a distanza
8	Scegli arma da mischia
1	Attacco a distanza
2	Attacco in mischia
4	Esegui mossa/Esamina
3	Salta/Annulla
11	Provoca
12	Schermata secondaria/Annulla
Tasto direzionale ↑	Schermata Oggetto
Tasto direzionale ↓	Schermata File
Tasto direzionale →	Schermata Equipaggiamento
Tasto direzionale ←	Schermata Mappa
Levetta analogica sinistra	Cammina
Levetta analogica destra	Sposta visuale
5 + 4	Cambia obiettivo
5 + Levetta analogica destra + ← → 0	Schiva

TASTIERA

Tasto (N =tastierino numerico)	Azione
W / N 8	Avanza
A / N 4	Indietreggia
S / N 5	Spostati a sinistra
D / N 6	Spostati a destra
N / N -	Devil Trigger
Spazio / N 1	Aggancia obiettivo
Q / N 7	Scegli arma a distanza
E / N 9	Scegli arma da mischia
I	Attacco a distanza
J	Attacco in mischia
L / N Invio	Esegui mossa/Esamina
K / N 0	Salta/Annulla
M	Provoca
Esc	Schermata secondaria/Annulla
1	Schermata Oggetto
2	Schermata File
3	Schermata Equipaggiamento
4	Schermata Mappa
Ctrl	Cammina
← → ↑ ↓	Sposta visuale
← + →	Visuale iniziale
Spazio / N 1 + 0 / N 2	Cambia obiettivo
Spazio / N 1 + A D / N 6 N 4 + K / N 0	Schiva

NUOVE CARATTERISTICHE

DEVIL MAY CRY™3: DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION contiene numerosi aggiornamenti e nuove inedite caratteristiche che puoi sbloccare completando il gioco.

NUOVE MODALITÀ DI GIOCO

MODALITÀ VERGIL – Affronta l'avventura nei panni del malvagio Vergil (vedi pagina 12 per scoprire le sue armi e i suoi attacchi).

Per sbloccare questa modalità devi prima completare il gioco con Dante.

MODALITÀ PALAZZO INSANGUINATO – Il tuo unico scopo è combattere e farti strada lungo i molteplici piani di questo palazzo. Potrai esplorare 9999 livelli e, sconfiggendo tutti i nemici di ogni livello, vengono sbloccati i portali per i livelli successivi. Il PORTALE DI FUOCO ti permette di avanzare di 100 livelli, il PORTALE DEL FULMINE ti permette di avanzare di dieci livelli, mentre il PORTALE D'ACQUA ti fa avanzare di un solo livello.

Per sbloccare questa modalità, devi prima completare il gioco con Dante.

MODALITÀ CONTINUA - All'inizio di ogni nuova partita puoi scegliere tra due opzioni, ORO e GIALLA, che determinano in che modo il gioco continua dopo una sconfitta.

Scegliendo l'opzione ORO, dopo la tua morte ti basterà usare una sfera d'oro per riprendere a giocare dal punto esatto in cui ti sei fermato. Questa opzione ti permette inoltre di riprendere dall'ultimo checkpoint tutte le volte che vuoi anche senza utilizzare la sfera d'oro.

Con l'opzione GIALLA, invece, l'utilizzo di una sfera gialla ti permetterà di riprendere il gioco dall'ultimo checkpoint e non dal punto in cui sei morto.

MODALITÀ TURBO – La modalità perfetta per gli amanti della frenesia, poiché porta la velocità di gioco al 120% (20% in più del normale!).

Seleziona la modalità Turbo dal menu principale (presente nel menu Opzioni).

Una volta iniziata la partita in modalità Turbo, non sarà più possibile cambiare modalità.

FILMATI (DEMO DIGEST) – Rivedi tutti i filmati che hai già visto o sbloccato durante il gioco.

MODALITÀ MOLTO DIFFICILE – Questa modalità si aggiunge ai quattro livelli di difficoltà della versione originale, che perciò diventano FACILE, NORMALE, DIFFICILE, MOLTO DIFFICILE e DMD. I livelli NORMALE e DIFFICILE sono nel complesso più facili rispetto a quelli di DEVIL MAY CRY™3.

Per sbloccare la modalità MOLTO DIFFICILE devi prima superare il livello DIFFICILE.

EXTRA - DEVIL MAY CRY™3: DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION contiene tantissime altre novità, tutte da scoprire!

ARMI, STILI E ATTACCHI DI VERGIL

Una delle nuove modalità che puoi sbloccare è quella che ti permette di giocare nei panni di Vergil. In questo capitolo troverai informazioni utili riguardo alle differenze che riscontrerai nell'impersonare il diabolico gemello di Dante.

ARMI

Vergil può utilizzare alcune delle armi di Dante, ma ne ha anche a disposizione alcune esclusive. Proprio come il fratello, può servirsi delle sfere rosse per potenziare armi e imparare nuove mosse (vedi pagina 18).

ARMI DA MISCHIA - Scegli una tra le tre armi bianche a disposizione di Vergil premendo i pulsanti 6 (Q/Tn 7) o 7 (E/Tn 9).

YAMATO – Spada con un ampio raggio di attacco.

BEOWULF – Potente arma per combattimenti corpo a corpo.

FORCE EDGE – Spada imponente e facile da maneggiare.

SPADE EVOCATE – Sono l'unica arma a distanza a disposizione di Vergil, evocate per essere scagliate direttamente verso il bersaglio.

STILI

Diversamente da Dante, Vergil può usare solo lo stile Dark Slayer, che può essere potenziato utilizzando i punti esperienza accumulati (vedi pagina 19).

ATTACCHI

YAMATO:

UPPER SLASH (fendente alto) - 5 + levetta analogica sinistra (indietro) + 3 (SPAZIO/Tn 1 + indietreggia + J)

Tenendo premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1), premi il pulsante 3 (J) e muovi la levetta analogica sinistra nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Vergil. Sguaina la spada e scaraventa il nemico in aria!

BEOWULF:

LUNAR PHASE (fase lunare) – 5 + levetta analogica sinistra (indietro)+3 (SPAZIO/Tn 1+ avanza + J)

Tenendo premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1), premi il pulsante 3 (J) e muovi la levetta analogica sinistra nella direzione in cui è rivolto Vergil. Questo potente calcio rotante non perdona!

FORCE EDGE:

HIGH TIME (buon momento) – 5 + levetta analogica sinistra (indietro) + 3 (SPAZIO/Tn 1 + indietreggia + J)

Tenendo premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1), premi il pulsante 3 (J) e muovi la levetta analogica sinistra nella direzione opposta a quella in cui è rivolto Vergil. Un colpo potente che scaraventa il nemico in aria!

AZIONI DI BASE (COMANDI PREDEFINITI)

CAMMINA/CORRI – Levetta analogica sinistra (Ctrl)

Muovi leggermente la levetta analogica sinistra (o i tasti freccia) nella direzione in cui vuoi muoverti e muovila a fondo per correre. Non puoi correre mentre tieni premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1) per agganciare un obiettivo (vedi sotto). Se usi la tastiera, premi il tasto Ctrl per camminare.

MOSSE/ESAMINA – 1 (L/Tn INVIO)

Posiziona Dante davanti a un oggetto e premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per esaminarlo. Posizionati davanti a una porta e premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per aprirla. Premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per eseguire le mosse specifiche dello stile che hai scelto. Usa le varie combinazioni per il pulsante 1 (L/Tn INVIO) (premilo ripetutamente o tienilo premuto), per il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1) e per la levetta analogica sinistra per compiere una varietà di mosse spettacolari.

SALTA/SCHIVA – 0 (K/Tn 0)

Premi il pulsante 0 (K/Tn 0) per saltare. Più a lungo lo tieni premuto, più in alto salterai. Usa la levetta analogica sinistra per dirigerti verso il punto in cui vuoi atterrare. Quando ti trovi a mezz'aria e sei in prossimità di un muro, premi di nuovo il pulsante 0 (K/Tn 0) per utilizzare la parete come appoggio e saltare ancora più in alto. Inoltre, tenendo premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1), premi la levetta analogica sinistra (A/Tn 6 o D/Tn 4) e premi il pulsante 0 (K/Tn 0) per effettuare mosse elusive.

AGGANCIA – 5 (SPAZIO/Tn 1)

Tieni premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1) per agganciare un nemico o un oggetto.

Finché vi rimarrai agganciato, i tuoi colpi verranno indirizzati verso lo stesso bersaglio. Quando ti trovi circondato, premi la levetta analogica sinistra nella direzione del nemico che intendi colpire, quindi premi il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1). Ricorda che se non premi la levetta analogica sinistra, aggancerai automaticamente il nemico più vicino.

ATTIVA/DISATTIVA IL PUNTATORE DI AGGANCIO

5 + 4 (SPAZIO + N/Tn 1 + Tn -)

Se durante il gioco tieni premuti i pulsanti 5 e 4 (SPAZIO + N/Tn 1 + Tn -) (rilascia la levetta analogica sinistra) per tre secondi, attivi o disattivi il puntatore di aggancio.

Una volta che hai agganciato un nemico, premi i pulsanti 5 e 4 (SPAZIO + N/Tn 1 + Tn -) per cambiare bersaglio.

VISUALE – Levetta analogica destra (←/→/↑/↓)

Usa la levetta analogica destra per spostare la visuale e guardarti intorno senza cambiare direzione. Premi ←+→ (rilascia la levetta analogica destra) per tornare alla visuale predefinita.

Nota: durante il gioco potresti trovarti in situazioni in cui non potrai controllare la visuale manualmente.

ATTACCO IN MISCHIA – 3 (J)

Premi il pulsante 3 (J) oppure usa la spada o un'altra arma da mischia per effettuare attacchi corpo a corpo. Se ti trovi di fronte a più nemici, premi la levetta analogica sinistra nella direzione del nemico che vuoi attaccare e quindi premi il pulsante 3 (J). Puoi anche attaccare durante un salto. Gli attacchi in mischia permettono di recare danni ai nemici, ma anche di distruggere alcuni oggetti. Per sferrare diversi tipi di attacco, premi ripetutamente il pulsante 3 (J) o premilo in combinazione con il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1) e/o la levetta analogica sinistra.

SCEGLI ARMA DA MISCHIA – 7 (E/Tn 9)

Quando possiedi due o più armi da mischia, premi il pulsante 7 (E/Tn 9) per sceglierne una e cambiarla all'istante.

ATTACCO A DISTANZA – 2 (I)

Premi il pulsante 2 (I) per utilizzare una delle armi a distanza a tua disposizione. Con alcune armi puoi far fuoco anche durante un salto e puoi utilizzarle per distruggere alcuni oggetti. Per effettuare diversi tipi di attacco, tieni premuto o premi ripetutamente il pulsante 2 (I).

SCEGLI ARMA A DISTANZA – 6 (Q/Tn 7)

Quando possiedi una o più armi a distanza, premi il pulsante (Q/Tn 7) per sceglierne una e cambiarla all'istante.

DEVIL TRIGGER – 4 (N/Tn -)

A un certo punto del gioco, Dante sarà in grado di trasformarsi in un demone. Quando almeno tre tacche del tuo indicatore Devil Trigger (D.T.) saranno piene (vedi pagina 17), potrai decidere di trasformarti in demone durante un combattimento premendo il pulsante 4 (N/Tn -).

Mentre è un demone, Dante è più forte e veloce e può compiere azioni speciali disponibili solo durante la trasformazione.

Più a lungo tieni premuto il pulsante 4 (N/Tn -), più potente sarà il colpo. Quando è un demone, però, Dante recupera salute molto lentamente e ti accorgerai che anche il livello dell'indicatore Devil Trigger diminuisce. Quando è completamente vuoto, Dante torna umano. Puoi farlo tornare al suo stato "umano" anche premendo di nuovo il pulsante 4 (N/Tn -).

Nota: per Vergil il Devil Trigger è disponibile sin dall'inizio.

PER INIZIARE

MENU PRINCIPALE

Per visualizzare il menu principale premi il pulsante 9 (ESC) quando ti trovi nella schermata del titolo. Usa la levetta analogica sinistra per selezionare OPZIONI e premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per confermare.

NUOVA PARTITA – Inizia una nuova partita.

CARICA PARTITA – Riprendi una partita dall'ultimo punto in cui l'hai salvata.

TUTORIAL – Quando il TUTORIAL è attivato, durante la partita riceverai dei consigli. Puoi decidere di attivarlo o disattivarlo all'inizio di ogni nuova partita.

SELEZIONA LIVELLO DI DIFFICOLTÀ – Scegli tra FACILE e NORMALE.

SELEZIONA MODALITÀ ORO/GIALLA – Scegli tra la modalità ORO o la modalità GIALLA. Questa scelta condizionerà il modo in cui continuerai la partita (vedi FINE PARTITA/CONTINUA di seguito).

MODALITÀ FACILE AUTOMATICA – Selezionando il livello di difficoltà FACILE, potrai scegliere se attivare o disattivare la modalità Facile automatica. Attivandola, potrai effettuare combo speciali con più facilità. Il livello di difficoltà FACILE viene sbloccato al terzo fallimento in modalità Predefinita.

OPZIONI – Regola le impostazioni di gioco.

MISSIONI

Il gioco è suddiviso in missioni, ognuna delle quali prevede un obiettivo da raggiungere per poter accedere alla missione successiva. Per iniziarne una, seleziona INIZIA MISSIONE dalla schermata della missione. Una volta che hai portato a termine una missione, comparirà una schermata con i risultati ottenuti e un giudizio. Per proseguire, seleziona PROSSIMA MISSIONE.

FINE PARTITA/CONTINUA

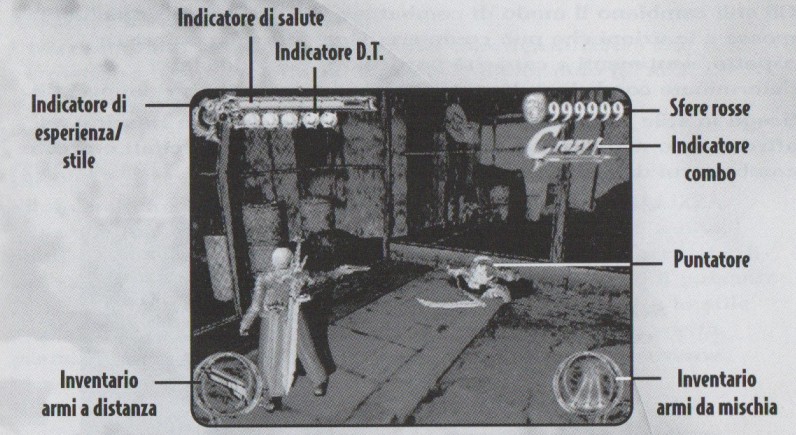
Quando l'indicatore di salute di Dante è vuoto, la partita finisce.

Se decidi di continuare, riprenderai a giocare da un determinato punto del livello. Se sei in modalità ORO, avrai bisogno di una sfera d'oro per poter proseguire dal punto esatto in cui Dante è morto. Se invece sei in modalità GIALLA, avrai bisogno di una sfera gialla e riprenderai dall'ultimo checkpoint. Se non hai sfere gialle, la partita termina.

SALVATAGGIO PARTITA

Seleziona SALVA DATI dalla schermata secondaria del gioco per salvare la partita. Quando carichi una partita che è stata salvata durante una missione, il gioco riprenderà dall'inizio di quest'ultima. Seleziona SALVA DATI dalla schermata dei risultati per salvare la partita dopo aver completato una missione.

SCHERMATA DI GIOCO



INDICATORE DI SALUTE – Indica il livello di salute di Dante, che diminuisce a ogni attacco subito. Quando è vuoto, la partita finisce.

INDICATORE D.T. – Aumenta quando attacchi e ferisci i nemici. Quando almeno tre tacche saranno piene, potrai servirti del Devil Trigger. Anche alcune mosse speciali fanno diminuire il livello del tuo D.T. (che comunque non verrà sbloccato prima di un determinato punto del gioco).

INDICATORE DI ESPERIENZA/STILE – Indica l'esperienza accumulata con lo stile utilizzato al momento (vedi pagina 19).

LIVELLO STILE – Livello dello stile in uso.

SFERE ROSSE – Numero di sfere rosse in tuo possesso.

INDICATORE COMBO – Valuta la tua bravura nell'esecuzione di diversi tipi di attacchi mentre combatti e quando sconfiggi i nemici.

PUNTATORE DI AGGANCIO – Compare sul nemico che hai deciso di puntare (viene indicato, in rosso, anche il livello di salute del nemico).

INVENTARIO ARMI A DISTANZA – Mostra le armi a distanza a tua disposizione e puoi sceglierne una.

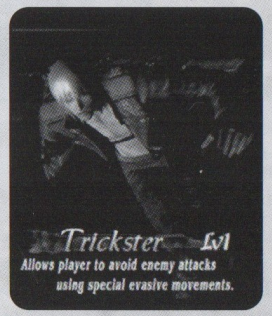
INVENTARIO ARMI DA MISCHIA – Mostra le armi da mischia a tua disposizione e puoi sceglierne una.

INDICATORE DI SALUTE BOSS (nascosto) – Questo indicatore compare mentre stai combattendo contro un boss. Attaccalo ripetutamente per portare l'indicatore a zero e sconfiggerlo.

STILI

Gli stili cambiano il modo di combattere di Dante e determinano le mosse e le azioni che può compiere. Ogni stile gli conferisce aspetto, sentimenti e capacità particolari. Se soddisferai determinate condizioni durante il gioco, potrai acquisire nuovi stili.

Scegli lo stile giusto e non ci sarà situazione che non riuscirai ad affrontare o nemico che non riuscirai a vincere. Esercitati e presto combatterai davvero... con stile!

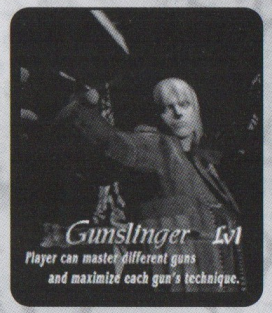


TRICKSTER (imbroglione)

Schiva gli attacchi e gioca con il nemico sfoggiando una serie di acrobazie davvero incredibili.

SWORDMASTER (maestro di spada)

Dimostra quanto vali lanciandoti in una serie di strepitosi combattimenti ravvicinati all'arma bianca.



GUNSLINGER (pistolero)

Destreggiati tra una vasta gamma di armi da fuoco sfoderando la tua infallibile mira.

ROYAL GUARD (guardia reale)

Blocca gli attacchi corpo a corpo del nemico e sfrutta le sue mosse a tuo vantaggio.

ACQUISIRE ESPERIENZA NEGLI STILI

Utilizzando uno stile, acquisisci punti esperienza (EXP) che ti permettono di incrementarne il livello. Migliorando gli stili, sbloccherai nuove mosse!

CAMBIARE STILE

Puoi cambiare lo stile di Dante selezionando PERSONALIZZA nella schermata iniziale della missione, o avvicinandoti a una statua della Divinità. Seleziona STILE per aprire la schermata di selezione dello stile. Scorri i diversi tipi di stili e premi il pulsante 2 (I) per visualizzare i dettagli di ognuno (TRICKSTER è lo stile predefinito a inizio partita). Una volta effettuata la tua scelta, premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per confermare la selezione.

Schermata iniziale della missione

Statua della Divinità

Menu Personalizza

Schermata di selezione dello stile

MOSSE

Mosse e abilità dipendono dall'arma e dallo stile che decidi di utilizzare. Alcune sono disponibili fin dall'inizio della partita, altre possono essere acquistate (nella schermata Personalizza) o sbloccate (aumentando il livello dello stile). Ecco alcuni esempi di mosse...

MOSSE REBELLION (PREDEFINITE)

HIGH TIME (buon momento)

Tieni premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1), premi il pulsante 3 (J) e muovi la levetta analogica sinistra nella direzione opposta a quella in cui sei rivolto.

Porta il tuo attacco e colpisci il bersaglio con tutta la tua forza!

STINGER (stoccata)

Tieni premuto il pulsante 5 (SPAZIO/Tn 1), premi il pulsante 3 (J) e muovi la levetta analogica sinistra nella direzione in cui sei rivolto.

Carica l'avversario e sferra un colpo rapido e violento!

AIR HIKE (acrobazia aerea)

Premi il pulsante 0 (K/Tn 0) una seconda volta durante un salto.

In questo modo potrai servirti di una piattaforma magica per saltare ancora più in alto!

STILE REBELLION/SWORDMASTER

AERIAL RAVE (delirio aereo)

Durante un salto, premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) una o più volte per eseguire una combo.

Spicca il volo ed esegui combo mai viste!

STILE EBONY & IVORY E GUNSLINGER

RAPID SHOT (fuoco rapido)

Premi ripetutamente il pulsante 2 (I).

Esploderai una serie di colpi così rapida da ridurre i nemici in pezzi.

TWOSOME TIME (due alla volta)

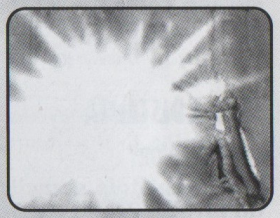
Premi la levetta analogica sinistra + 1 (L/Tn INVIO).

Spara contemporaneamente a due nemici che attaccano da direzioni diverse.

CHARGE SHOT (supercarica)

Tieni premuto il pulsante 2 (I) per qualche secondo, quindi rilascialo.

Un colpo con un potente tocco magico.



STILE ROYAL GUARD

JUST GUARD (in guardia)

Premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) appena prima l'attacco di un nemico.

Devia il colpo senza subire danni.

ARMI

ARMI DA MISCHIA

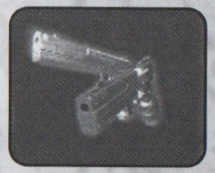
REBELLION
Un destino scritto nel nome: questa spada è un ricordo del padre di Dante.

CERBERUS
Arma a tre catene per bloccare chiunque ti capiti a tiro!

BEOWULF
Guanti e schinieri imbevuti del potere della luce. Conferiscono un enorme potere distruttivo contro qualsiasi cosa o chiunque osi pararsi sul tuo cammino!

ARMI A DISTANZA

EBONY & IVORY
Queste pistole gemelle sono un'invenzione di Dante e sono la scelta perfetta se vuoi fare fuoco a volontà.



DOPPIETTA
Fucile da caccia che spara una devastante rosa di proiettili: il modo migliore per annientare il nemico quando si avvicina troppo.

ARTEMIS
Quest'arma proviene dal mondo dei demoni e scocca frecce magiche. La miglior difesa quando vieni attaccato da molti nemici.

OGGETTI

SFERE

SFERE ROSSE – Pietre magiche composte di sangue di demone cristallizzato. Offrile alle statue della Divinità per ottenere nuovi poteri e oggetti.

SFERE DORATE E SFERE GIALLE – Utilizzale per proseguire il gioco dopo che sei morto. Se all'inizio della partita hai scelto la modalità ORO, riprenderai dal punto esatto in cui sei morto, mentre se hai scelto la modalità GIALLA, riprenderai dall'ultimo checkpoint raggiunto (vedi pagina 10 per maggiori dettagli).

SFERE VERDI – Pietre magiche composte da liquidi di demone cristallizzati. Raccoglile per restituire un po' di salute a Dante. Sono un vero e proprio elisir di lunga vita!

SFERE BIANCHE – Pietre magiche composte da anime di demone cristallizzate. Raccoglile per aumentare il Devil Trigger di Dante!

SFERE VIOLA – Pietre magiche composte da polvere magica cristallizzata. Una sola sfera viola fa riempire il tuo Devil Trigger al massimo!

FRAMMENTI DI SFERA BLU – Raccogli i frammenti per ricomporre una sfera blu.

SFERE BLU – Pietre magiche composte da linfa vitale cristallizzata. Ogni sfera blu aumenta leggermente il livello massimo di salute.

STELLE

STELLA VITALE S – Pietre spirituali frutto di un rito alchemico. Usale per restituire a Dante un po' di salute.

STELLA VITALE L – Pietre spirituali frutto di un rito alchemico. Usale per restituire a Dante un po' di salute.

STELLA DIABOLICA – Pietre spirituali frutto di un rito alchemico. Usale per ripristinare una parte del livello del Devil Trigger.

ACQUA SANTA

Si tratta di un potente liquido in grado di proteggerti dai demoni. Utilizzalo per danneggiare tutti i nemici presenti nella stanza.

SCHERMATA SECONDARIA

Durante la partita, premi il pulsante 9 (ESC) per aprire la schermata secondaria, nella quale visualizzerai le opzioni per aprire altre schermate.

Usa i tasti direzionali per spostarti, premi i pulsanti 4 (N/Tn -)/5 (SPAZIO/Tn 1) per scorrere le pagine, il pulsante 2 (I) per visualizzare i dettagli, il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per selezionare e il pulsante 0 (K/Tn 0) per annullare.

STATO – Per usare oggetti, controllare le armi equipaggiate, esaminare i file e studiare la mappa.

- OGGETTO – Per visualizzare e usare gli oggetti in tuo possesso.
- EQUIPAGGIAMENTO – Per visualizzare le armi equipaggiate.
- MAPPA – Per visualizzare la mappa e controllare la tua posizione.
- FILE – Per visualizzare informazioni su oggetti, personaggi, mosse sbloccate e altro. Da qui puoi accedere alle seguenti schermate:
  - Oggetto – Per visualizzare informazioni sugli oggetti raccolti.
  - Nemico – Per visualizzare brevi informazioni sui nemici con cui ti sei già scontrato.
  - Armi demoniache – Per visualizzare informazioni sulle armi da mischia di cui disponi.
  - Armi da fuoco – Per visualizzare informazioni sulle armi a distanza di cui disponi.
  - Stile – Per visualizzare i dettagli sugli stili disponibili e le mosse speciali di ognuno.
  - Archivio – Per le informazioni su tutti gli altri argomenti.
- ESCI – Per uscire dalla schermata di stato e tornare alla schermata secondaria.

SALVA DATI – Per salvare la partita. Se carichi una partita che è stata salvata durate una missione, ricomincerai dall'inizio di quest'ultima.

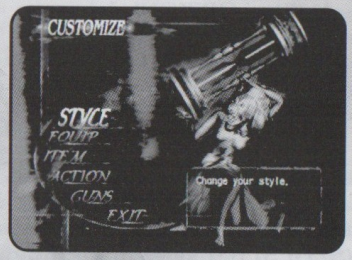
ABBANDONA LA MISSIONE – Seleziona questa opzione e scegli SÌ per tornare alla schermata di selezione della missione. I progressi di gioco non verranno salvati.

RINCOMINCIA LA MISSIONE – Ricomincia la missione dall'inizio. Il livello tornerà allo stato predefinito e perderai le sfere e gli oggetti acquisiti.

OPZIONI – Regola le diverse impostazioni di gioco (vedi pagina 26).

ESCI – Esci dalla schermata secondaria e torna alla partita.

PERSONALIZZARE DANTE



Per aprire la schermata di personalizzazione, seleziona PERSONALIZZA dalla schermata iniziale della missione. Qui potrai cambiare lo stile e/o le armi e usare le sfere rosse per potenziare il tuo personaggio.

Puoi accedere a questa schermata anche da una statua della Divinità durante la partita.

Le opzioni disponibili sono:

STILE – Per cambiare lo stile di Dante e per visualizzare i dettagli degli stili disponibili e delle mosse specifiche di ognuno.

EQUIPAGGIAMENTO – Per cambiare l'arma equipaggiata.

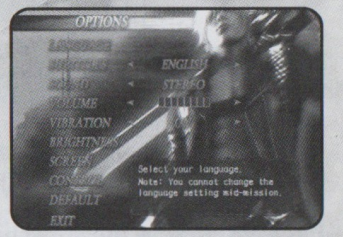
OGGETTO – Per comprare potenziamenti con le sfere rosse acquisite.

AZIONE – Per usare le sfere rosse acquisite e imparare nuove mosse e abilità da poter utilizzare insieme ad alcune armi.

ARMI DA FUOCO – Per usare le sfere rosse per potenziare le armi a distanza in tuo possesso.

ESCI – Per uscire dalla schermata Personalizza.

OPZIONI



Per visualizzare il menu delle opzioni, seleziona OPZIONI dal menu principale o dalla schermata secondaria (durante il gioco). Da qui potrai regolare diverse impostazioni di gioco.

Premi i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra in su (W/Tn 8)/levetta analogica sinistra in giù (S/Tn 5) per selezionare un'opzione e la levetta analogica sinistra a sinistra (A/Tn 6)/levetta analogica sinistra a destra (D/Tn 4) per cambiare l'impostazione.

Premi il pulsante 1 (L/Tn INVIO) per confermare (e accedere a un eventuale sottomenu).

OPZIONI DI GIOCO – Per regolare le opzioni di gioco.

SOTTOTITOLI – Per attivare o disattivare i sottotitoli.

AUDIO – Per scegliere le opzioni di uscita audio fra STEREO e MONO.

VOLUME – Per regolare il volume della musica e degli effetti sonori.

TASTIERA - Cambia i comandi da tastiera.

GAMEPAD - Cambia i comandi del gamepad.

PREDEFINITO – Per ripristinare le impostazioni predefinite.

ESCI – Per uscire dalla schermata Opzioni e tornare al menu principale (prima di iniziare a giocare) o alla schermata di gioco (durante la partita).

LA LEGGENDA DEL DEMONE

Innumerevoli furono gli uomini che, posseduti da forze oscure provenienti dal sottosuolo, si votarono al potere dei demoni. Spinti dal desiderio di averlo per sé, eressero un'imponente torre, un tramite fra il mondo dei demoni e quello degli uomini.

Poi, spronati dalle forze demoniache che li soggiogavano, scalarono la torre per recarsi nel regno dei demoni.

Mai sventura peggiore colpì l'umanità.

Nell'ora del bisogno, Sparda, demone spadaccino ed eroe tra gli eroi, si erse contro i suoi stessi fratelli e abbatté l'impero demoniaco che regnava su quanto di male esisteva. Poi, spaventato dal suo stesso potere maledetto, Sparda cercò di intrappolare se stesso e i demoni per sempre.

Quale prigione più adatta della torre?

Nelle segrete dell'edificio, Sparda unì il proprio sangue a quello di una vergine e così imprigionò i demoni, e il proprio potere, per sempre.

Poi la torre sprofondò nelle viscere della Terra e il tempo, per i demoni, si fermò.

- Tratto dai Libri della spada demoniaca (data sconosciuta), conservati negli archivi segreti del Vaticano.

GARANZIA

Ubisoft offre servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto delle limitazioni di garanzia precedentemente menzionate, è possibile che queste non siano applicabili.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a marchi registrati, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza previa autorizzazione scritta di Ubisoft.

SUPPORTO TECNICO

NOVITÀ! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione Risposte del sito del nostro Supporto Tecnico

http://ubisoft-it.custhelp.com

Nel nostro archivio Risposte troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando un'e-mail ai nostri tecnici. Il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento Invio Domande, da utilizzare per l'invio di un'e-mail, ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci di poterlo risolvere alla prima richiesta.

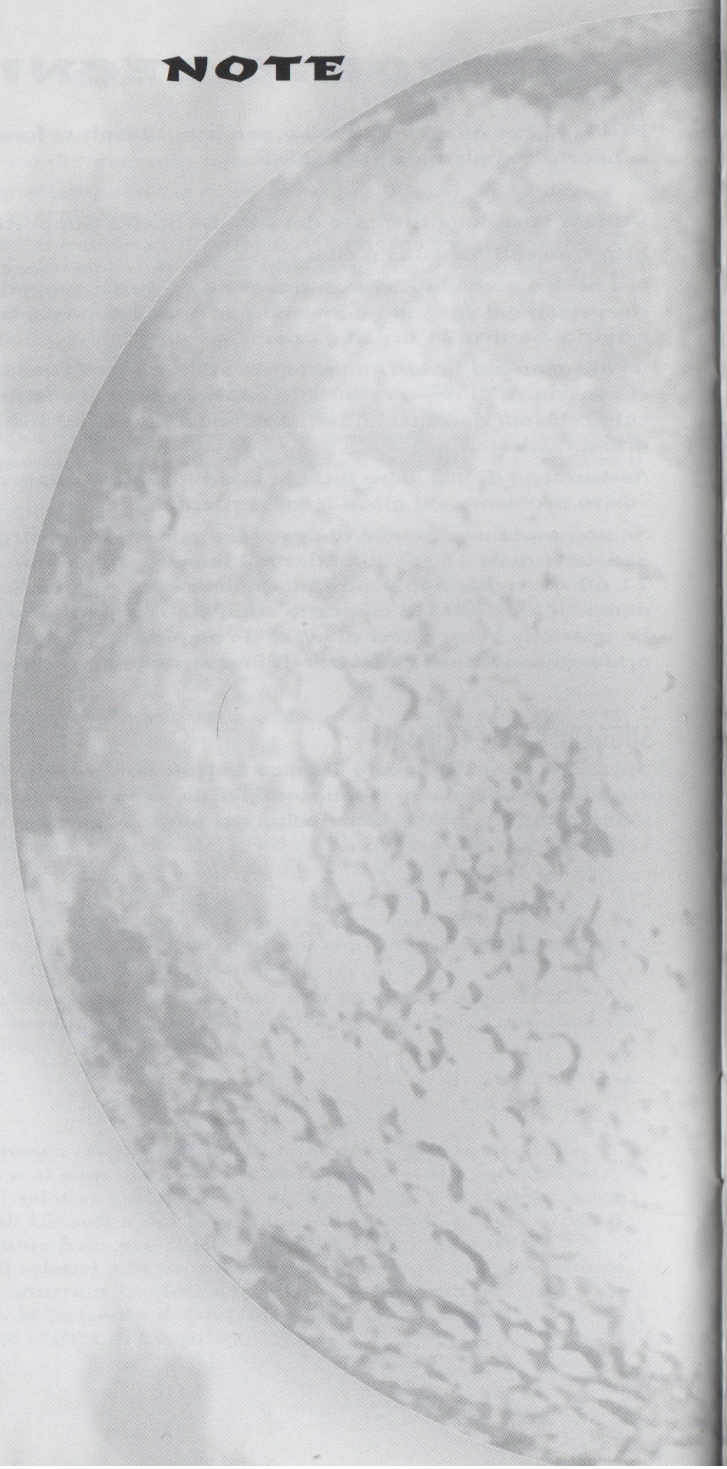
Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il vostro problema e il gioco a cui vi riferite.

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15.00 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Le tariffe applicate sono le normali tariffe telefoniche e dipendono dal tipo di contratto stipulato con il proprio operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il servizio di Supporto Tecnico Ubisoft.

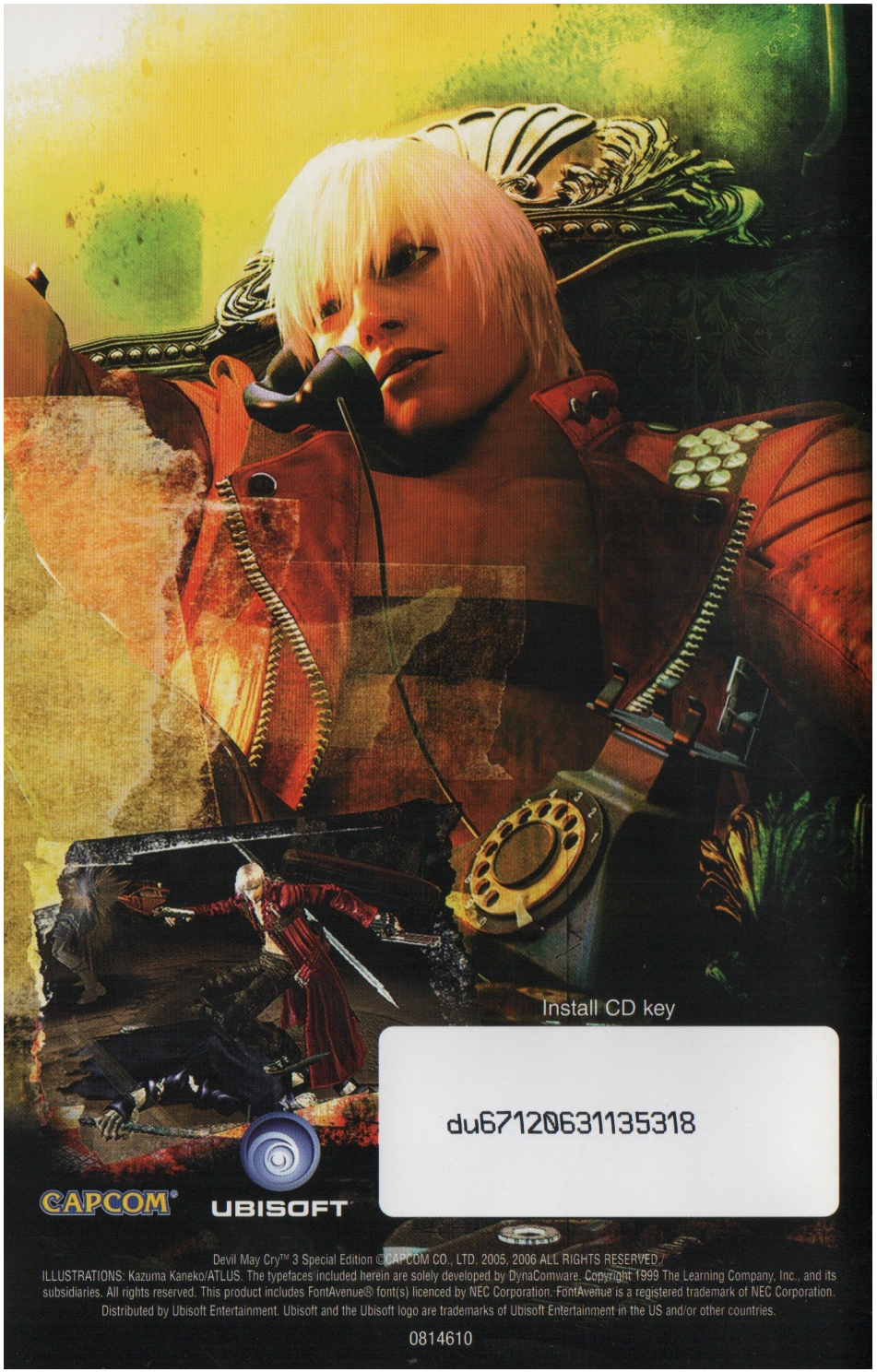
SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Spiacenti, ma il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Visitate http://ubisoft-it.custhelp.com per informazioni su siti correlati.

NOTE



NOTE



Devil May Cry™ 3 Special Edition © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. Copyright 1999 The Learning Company, Inc., and its subsidiaries. All rights reserved. This product includes FontAvenue® font(s) licenced by NEC Corporation. FontAvenue is a registered trademark of NEC Corporation.
Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

0814610